

Pedagoška gradiva

KOJAA

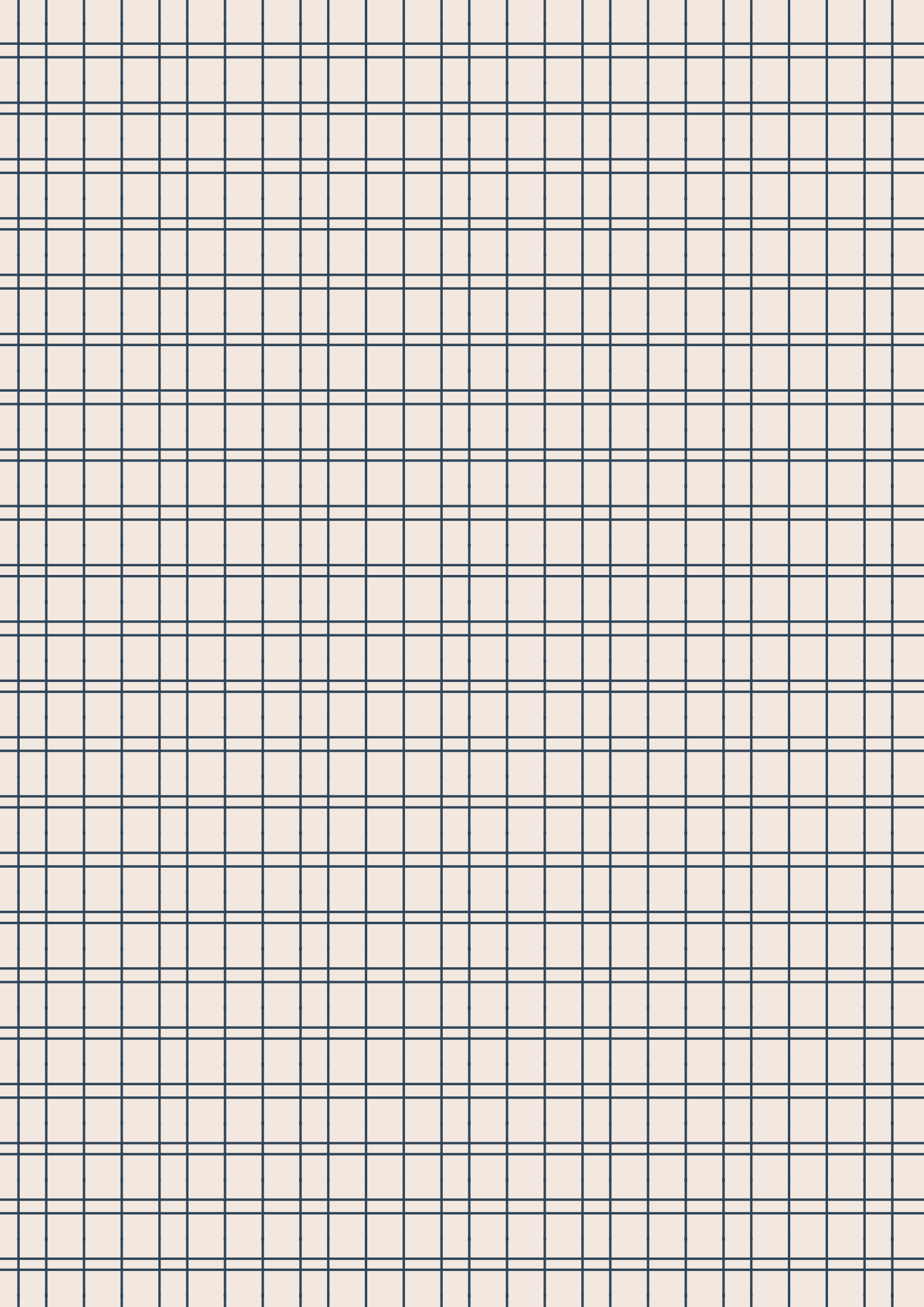
3+

YAA!

Autorica teksta

Sara Živković





→ Sadržaj

Pedagoška gradiva	4
Junaci iza kulisa: Stvaratelji lutkarskih animiranih filmova	5
Natuknice za razgovor i poticanje kreativnosti	16
KOYAA: Filmska promatračnica	16
KOYAA: Filmska obrazovna radionica, Filmska stvaraonica	24
Fotostrip	26
Kolofon	27

→ Pedagoška gradiva

Jeste li se nekad gledajući animirani film zapitali tko ga je stvorio?

Tko je dobio ideju za maštovitu priču i tko je zamislio glavni lik koji vam je prirastao srcu? Tko je snimio film i tko mu je dodao sve te zvukove i glazbu?

Vrijeme dok gledamo film vrlo brzo prođe u usporedbi s vremenom potrebnim za stvaranje filma. Nismo daleko od istine ako kažemo da za

izradu lutkarskog animiranog filma kao što je Koyaa treba gotovo milijun minuta više nego što ga potrošimo za gledanje. Nezamislivo? Da, stvaranje filmova nikako nije mačji kašalj. Prvenstveno je to trka na duge staze i budući da unutar filma sudjeluje više ljudi moglo bi se reći da je ovo ekipni sport, nekakav štafetni maraton gdje mnogi pojedinci sudjeluju u unaprijed određenom slijedu.



→ Junaci iza kulisa: stvaratelji lutkarskih animiranih filmova

Izrada lutkarskih animiranih filmova je poput gradnje višekatnice. Kao i kod kuće, tako pri izradi filma potrebno je započeti s temeljima. Prije nego što snimimo prvi kadar, moramo imati dobar plan i znati kako je sve što smo zamislili moguće izvesti, koga sve ćemo nazvati da nam pomogne napraviti film i koji materijali će nam trebati, koliko će nam to vremena oduzeti i koliko će nas koštati.

—

Za početak nam je potrebna dobra ideja koju treba staviti na papir i zato je prvi čovjek koji nam treba iskusan **SCENARIST**. To je profesija koja zahtijeva osobu bogate mašte. Obično je riječ o ljudima koji već od ranog djetinjstva mnogo čitaju, a u sebi nose dar i strast prema pisanju. Rijetko kad ponestane im ideja. Nekad ih dobiju dok promatraju svijet, drugi put ih izvlače iz vlastitog iskustva, ali ih mogu nadahnuti i ideje iz knjiga, imaginarnog svijeta ili snova. Bez obzira na to kako su došli do priče, važno je da se događaj opiše što slikovitije i preciznije moguće. Tek tada je priča uistinu uvjerljiva za čitatelje i gledatelje. Scenarist tako napiše priču punu detalja koju

u



filmskom svijetu nazivamo filmskim scenarijem te je osnova za izradu animiranog filma. U pisanju mu veoma koristi vokabular, poznavanje neverbalne komunikacije (pogledi, geste...) i vještina pisanja dijaloga ako ga film ima. Scenarist nikada ne napiše samo jednu priču, već uvijek nekoliko verzija iste priče dok ne nađe onu pravu, posljednju, koju će se pretvoriti u film. Tijekom pisanja scenarist također obraća pozornost na dob gledatelja kojima će film biti namijenjen. Pored scenarija također mora detaljno opisati sve likove koji se pojavljuju u priči – kako izgledaju i koje osobine imaju? Jesu li visoki, niski, suhonjavi ili okrugli? Jesu li pjegavi, nose li naočale ili šešir? Koliko su stari? Vole li se smijati, izvode li često nestašluke ili su mirnije prirode? Vole li se ljutiti ili

su heroji koji spašavaju svijet? A možda glavni lik uopće nije čovjek? Mogućnosti su beskrajne, ali iskreno govoreći, ograničene su samo scenaristovom maštom.



AUTOR LIKOVNOG DIZAJNA
Gregor Nartnik

Konačni scenarij i opise svih likova koje u filmskom jeziku nazivamo karakterizacija zatim čita **AUTOR LIKOVNOG DIZAJNA**. To je spretan crtač i kolorist koji crta slike, scenografiju i pozadine. Budući da je u animiranom filmu gotovo sve moguće, može si priuštiti mnogo slobode u idejama. Animirani filmovi nastaju u različitim tehnikama animacije (tradicionalna crtana animacija, stop animacija, računalna animacija, animacija pijeska itd.) i dobro je da autor likovnog dizajna uvijek ima na umu specifičnost tehnike u kojoj će film biti snimljen. Također mora obratiti pozornost na upotrebu boja da se lik ne bi spojio s pozadinom te uzeti u obzir utjecaj boja na ljude (tu nauku nazivamo psihologijom boja). Jeste li znali da svaka boja i kombinacija boja izaziva različite reakcije i raspoloženja

u nama? Nakon završetka likovnog dizajna, svaki crtež mora sadržavati kriterije ili proporcije (visina, širina, duljina), tj. omjere veličine između pojedinih dijelova i cjeline; na primjer, koliko je velik lik u odnosu na stablo.

Unatoč scenariju i likovnom dizajnu i dalje su otvorene brojne mogućnosti kakav će biti film na kraju.

Ako kuću crta jedan arhitekt, film stvara nekoliko umjetnika. Svaki je stvaratelj u filmu arhitekt određene vrste. Jedan od najvažnijih je **REŽISER**. To je osoba koja nakon pročitano scenarija stvara cjelovitu ideju filma i daje ga svim filmskim koautorima. Zato autor likovnog oblikovanja, prije nego što započne s izradom likovne slike, razgovara i s redateljem, s kojim određuje posljednje sitnice. Zanimanje redatelja zahtijeva odlučnu osobu koja mora stalno znati kojim smjerom želi da priča ide te kako taj cilj i postići. Zato se od njega očekuje da u potpunosti poznaje jezik filma. Filmski jezik ne ide zajedno sa

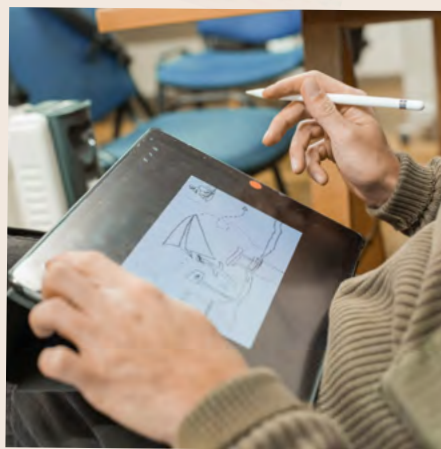


REŽISER
Kolja Saksida

svjetskim jezicima kao što su francuski ili japanski. Filmski jezik poseban je univerzalni jezik filma kao medija koji ima svoje vlastite zakone kao i drugi jezici - svojevrsnu abecedu, pojmove, pravila i značenja koji nas uče kako film pripovijeda, što priopćava, kako se razumiju i objašnjavaju dimenzije filmskog prostora i filmskog vremena. Redatelj također mora biti upoznat s tehničkim mogućnostima koje će mu omogućiti postizanje željenih rezultata. Svaki redatelj okuplja oko sebe tim drugih koautora koji će mu moći pomoći u realizaciji njegove ideje. Njima mora precizno predati svoju viziju, a oni će mu svojom snagom i znanjem pomoći da to postigne. Njegova upornost je presudna kada tijekom filma dođe do komplikacija ili poteškoća. Bez obzira na opseg posla nikada ne smije izgubiti osnovnu ideju, bistru glavu i, naravno, živce. U studiju je on taj koji vodi cijeli tim i brine o njemu. Za dobar film potreban je usklađen tim, a za loš film najčešće je kriv redatelj jer ga nije uskladio. Da, biti redatelj odgovoran je posao, ali i pun zadovoljstva i pohvala ako film uspije.

Scenarij, likovni dizajn i redateljska vizija sada se moraju staviti u nekakav strip koji kroz crteže pokazuje kako će izgledati svaki pojedinačni prizor filma. Taj strip se zove knjiga snimanja, a osoba koja ga je izradila **AUTOR KNJIGE SNIMANJA**. Kao i autor likovnog dizajna, on također mora biti dobar crtač. Osjećaj za prostor, vrijeme, raznolika kretanja ljudi i životinja mora imati u malom prstu. Kada stvara knjigu snimanja pomoću 3D računalne tehnike, mora se pretvoriti u modelara i izrađivača 3D računalnih pozadina. U svom radu uvijek puno govori s redateljem

kao i s direktorom fotografije. Da, direktor fotografije je također dio filmske ekipe.



AUTOR KNJIGE SNIMANJA
Leon Vidmar

DIREKTOR FOTOGRAFIJE

glavni je vizionar filmske fotografije. Mora znati kako postaviti fotoapararat ili kameru kako bi postigao učinke koje želi. Igra se približavanjem i udalžavanjem objektiva za snimanje i njegovim položajem u prostoru.



DIREKTOR FOTOGRAFIJE
Miloš Srđić

Nekad se kamerom spusti nisko kao žaba (to nazivamo žablja perspektiva) ili podigne visoko kao ptica (ptičja perspektiva). Kao pilot koji upravlja avionom, direktor fotografije upravlja svojom kamerom. Također može upotrijebiti više kamera odjednom. Tad je posebno važno da je svjestan svih kamera u prostoru i da svaku od njih vješto sakrije od druge kako se prilikom snimanja ne bi našla u kadru. Jeste li ikada gledali film u kojem ste također uočili kamere koje snimaju? Vjerojatno ne. Kamere su naime nevidljivi promatrači filmskih događaja, ali ključni nositelji koji omogućuju gledatelju da vidi što se dogodilo u filmu. Osim bogatog tehničkog znanja o opremi za snimanje, direktor fotografije mora nužno poznavati sve tajne rasvjete. Bez odgovarajuće rasvjete kamera ne bi prepoznala sliku, a film bi bio jedna beskonačna tama. Svjetlost je ključni element filma, a dobro svjetlo odraz iskusnog dizajnera svjetla koji se skriva u direktoru fotografije.

Jednom kada se formira vizija i pripreme osnovni planovi, otključamo vrata studija za snimanje. A to ne znači da možemo započeti sa snimanjem. Naime, studio je još potpuno prazan. Najprije trebaju stići **SCENOGRAF** i **IZRAĐIVAČ REKVIZITA**. Čim uđu u prostor, studio za snimanje pretvara se u pravo gradilište. Sa sobom dovode cijeli kamion opreme, poput rock zvijezda koje nastupaju širom svijeta. Trebat će im mnogo različitih materijala (drvo, stiropor, papir, plastika ...) i radnih alata te pribora (pile, ljepera, noževi, škare, kliješta, čavli, ravnala, boje ...). Iako će scenograf slijediti unaprijed definirani likovni dizajn scenografije, a proizvođač popis svih potrebnih rekvizita na temelju



SCENOGRAF
Simon Hudolin - Salči

scenarija, morat će tijekom svojeg rada mnogo eksperimentirati. Svakako će im koristiti njihovo znanje o arhitekturi, kiparstvu i modeliranju, slikarstvu i oblikovanju. Tako će lakše doći do maštovitih rješenja. Prije nego započnu s radom, oni također pregledaju referentne fotografije stvarnosti kako bi zajedno provjerili zamišljaju li stvari na sličan način. Poznavanje i kombiniranje materijala



IZRAĐIVAČ REKVIZITA
Mateja Rojc

ključni su za rad scenografa i izrađivača rekvizita. Rekviziti moraju biti dugo postojani, a scenografija čvrsta kao stijena, jer se tijekom snimanja ne smije nimalo pomaknuti.

Tako, sada je studio za snimanje spreman, samo još da uključimo svjetla i kamere i snimanje može započeti!

No, nije baš tako... Moramo pričekati da nam se pridruže i glavni glumci. U slučaju lutkarskih animiranih filmova, to su, naravno, lutke koje je unaprijed pripremio izrađivač lutaka.

IZRAĐIVAČ LUTAKA samo je jedan od nekoliko stvaratelja animiranog filma koji mora u svom radu biti nevjerojatno precizan i snalažljiv. Izrada lutaka zapravo zahtijeva vješte prste nekoliko ljudi koji se prema planovima i smjernicama njome bave: kipara, slikara, kostimografa i strojara. Lutka je najvažniji dio animiranog filma, jer je nositelj događanja, što znači da gledatelji pomno prate svaki njezin pokret i izraz. Izrazi moraju biti posebno pažljivo isplanirani i izrađeni kako bi lutka zasjala u svojoj ljepoti i uvjerila gledatelja da joj vjeruje. A za to se brine izrađivač lutaka. Lutka također mora biti dobro pripremljena, jer je često zahvaćena akcijama koje zahtijevaju fleksibilnost, savitljivost i brzinu. U stop animaciji moramo napraviti nekoliko pari ruku i odjeće jer se tijekom animiranja često oštete ili zaprljaju. Dobar

će izrađivač lutaka lutku tako pripremiti da bude što više izdržljiva za animiranje. Iako na velikom platnu lutka djeluje velika, u stvari je vrlo mala. Izrađivaču lutaka izvanredan osjećaj za detalje i strpljenje moraju teći žilama.



IZRAĐIVAČ LUTAKA
Agnieszka Mikołajczyk

Sada kada su lutke stigle u studio stvarno možemo početi snimati. Upalimo svjetla, stavimo lutku na scenografiju, uključimo fotoaparatus i ...

Ništa. Baš ništa se ne dogodi. Lutka se neće pomaknuti sama od sebe. Ako želimo stvoriti akciju, moramo zvati neizbježnog člana filmske ekipe, osobu bez koje animirani film uopće ne može nastati, čovjeka koji udahne dušu lutkama i predmetima.

To je **ANIMATOR**. Animator lutka je prije svega strpljiv i izdržljiv čovjek, jer dosljedno kretanje lutke zahtijeva iznimnu koncentraciju. Do posljednjeg detalja mora poznavati anatomiju i kinesteziju te biti dobar promatrač svijeta. Na primjer, ako bi trebao napraviti animaciju dvaju likova, mladog balavca i njegova djeda penjući se na drvo, svaki od njih bi se penjao drugačije i drugom brzinom. Za animatora je upravljanje pokretima u određeno vrijeme ključ dobre animacije. S dugogodišnjim iskustvom animator također nauči trikove kako nadmudriti gledatelja da vjeruje onome što vidi. Ali kada je riječ o osjećajima, gledatelja je teško prevariti. U to vrijeme, animator mora u pravom trenutku lutki staviti pravi izraz i, kad je potrebno, pretjerano ga izraziti.



Obojica brinu o tome da se rad u studiju odvija prema planu, da su dostupni svi potrebni materijali i oprema te da uz puno rada nema nepotrebnih omašaka koji bi mogli produljiti vrijeme snimanja.



Osim

animatora, redatelja i direktora fotografije, u studiju su i **POMOĆNIK REDATELJA** i desna ruka direktora fotografije - **SNIMATELJ**.

U studiju je često i **FOTOGRAF** koji brine o fotografijama iza kulisa.



FOTOGRAF
Blaž Miklič

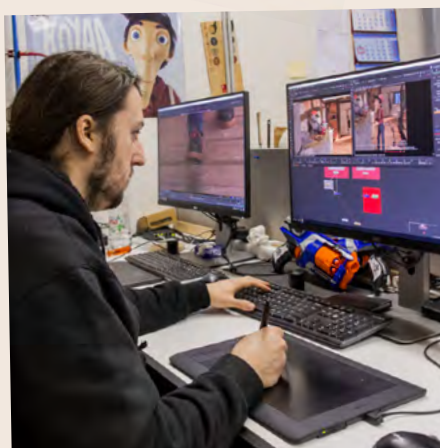
Tako, kada je snimljen sav filmski materijal, to je kao da je kuća pokrivena krovom. Svi odahnu. Sad je na redu opremanje. Najprije pozovemo tim koji će opremiti sliku filma.

Filmski materijal prvi dobije u ruke **MONTAŽER**. Iako je bio prisutan već u pripremnim fazama, njegov rad počinje tada kada je potrebno filmske snimke složiti



MONTAŽER
Tomaž Gorkič

ispravnim redoslijedom koji se određuje u knjizi snimanja pri čijoj je izradi također bio prisutan. Montažer se zatvara u zatamnjenju sobu gdje se može najlakše poigrati s pokretnim sličicama. Profinjenim smislom za spajanje umeće pauze i prijelaze kako bi film tekao glatko. Sva je tajna u ritmu i vremenu. Njegovo poznavanje dramaturških pristupa uvelike mu pomaže u radu.



KOMPOZITOR SLIKE
Ivan Umer

KOMPOZITOR SLIKE računalni je majstor u filmskoj ekipi. Na slikama može izbrisati pomoćne ruke kojima si je animator pomogao kod animiranja i ukloniti sve moguće pogreške koje slika sadrži. Sada su ovdje, sada ih nema! Ako je potrebno slici dodati specijalne efekte, kao što su dim ili magla, to je domena kompozitora slike.

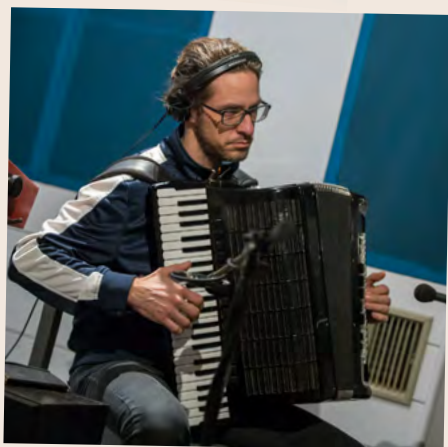
Nakon njega pozovemo još osobu koju nazivamo **DI KOLORIST**. Prijemčiv je za boje, stoga može unutar filmskih snimaka uskladiti sva moguća odstupanja boje.

Ako neki dio slike mora biti posebno istaknut, može pomoći s dodavanjem intenziteta boje. Tijekom svog rada često razgovara s direktorom fotografije koji mu iz prve ruke kaže kakav ton želi postići.



DI KOLORIST
Teo Rižnar

Tim koji opremi film glazbom i zvukom često je opsežan i raznolik.



GLAZBENIK
Marko Brdnik

Prvo je tu **AUTOR GLAZBE** koji kreira i napiše note za filmsku glazbu. To zahtijeva sluh za melodiju i ritam, bujnu maštu i poznavanje glazbene teorije. Svaki glazbeni žanr dočara drugačiju atmosferu pa je stoga važno da autor glazbe zna što želi. Želite li da je atmosfera filma živahna ili bi radije nježniji ritam u pozadini? Želite li da je atmosfera napeta ili da lako uđe u uho? Glazba ima nevjerojatan utjecaj na atmosferu u filmu, stoga glazbeni autor mora paziti da ne nadglasa filma. Njegovu glazbenu kompoziciju potom izvode **GLAZBENICI** u studiju za snimanje koje u pravilu bira sam, ovisno o tome koji instrumenti su potrebni za izvođenje glazbe. Glazbenici moraju, naravno, poznavati note, a pogotovo u što je moguće većoj mjeri vladati vlastitim instrumentom. Ponekad je korisno ako su snalažljivi u improvizaciji jer mogu začiniti dio glazbe neočekivanim dodatkom koji se također sviđa autoru glazbe. Glazbenici moraju biti uigrani zato se više puta sastanu i vježbaju. Kad se jednom snima više si ne mogu priuštiti pogreške.

Ako ste zaista pažljivi, tijekom filma primijetiti ćete da se osim filmske glazbe u njemu pojavljuju i drugi zvukovi kao što su šuštanje lišća, odjek koraka, šum vjetra... Osoba koju nazivamo **DIZAJNER ZVUKA** zamisli cijeli zvučni aranžman odnosno zvučnu pozadinu filma. Vrlo, vrlo detaljno više puta pogleda film, a kod svake akcije u filmu zabilježi koji zvuk nedostaje.



DIZAJNER ZVUKA
Julij Zornik

S druge strane, zvuk dopunjava još i montažer zvučnih efekata koji iz svog arhiva, koji sam naziva zvučna banka, izvuče posebne zvučne efekte; primjerice grmljavina, cvrčanje cvrčaka, zvuk lokomotive. Drugi u međuvremenu sve zvukove snimaju, uključe ih u film te sve skupa zapakiraju kako bi izgledalo autentično i istinito. Za ovo majstorstvo potrebne su dobre uši!



SINKRONIZATOR
Frano Mašković

Zatim okupi svoj tim koji se sastoji od **IZVOĐAČA, SNIMATELJA, MONTAŽERA SINKRONIH ŠUMOVA, MONTAŽERA ZVUČNIH EFEKATA i MIKSERA ZVUKA.**

To je ekipa i pol! Kada gledate film, izvođač sinkronih šumova pomoću neobičnih objekata stvara željene zvukove, kao što su let ptica, zvuk razbijenog stakla, škripanje starih vrata.



MONTAŽER ZVUČNIH EFEKTOV
Peter Žerovnik

Zatim dođe na red **SINKRONIZATOR**. On je također jedan od onih koji se bave zvukom. Iz svojeg glasa može stvoriti različite glasove kojima glavnom glumcu daje govor, uzvik i usklike. Dobar sinkronizator može stvoriti brojne glasove prikladne za razne likove. Može imitirati životinje, dječje glasove, čovjeka dubokog i hrapavog ili visokog i piskavog glasa. Ako je potrebno može pjevati sve od uspavanki do opereta. Ako lik u filmu govori strani jezik, nazovemo sinkronizatora iz inozemstva.. Za svakog sinkronizatora je najvažnije da se uživi

u lik kojeg sinkronizira te da zapamti kakav mu je glas dodijelio. Ako će morati glas još jednom upotrijebiti, on ne smije biti previše različit.

Tako smo došli do kraja! Pozvali smo cijelu ekipu i svi su obavili sjajan posao. Juhu! Pa, nismo ih mi zvali Vi? Niste ni vi? Tko ih je onda zvao?

To je svakako bio **PRODUCENT**. Vrlo važna osoba! Producent bdije nad cijelim stvaranjem, od početne ideje do filma koji gledate u kinima. To nije jednostavan zadatak, a važno je da producent ima dobru kondiciju i da posjeduje znanje na svim područjima filmskog stvaralaštva, da vodi, usmjerava i organizira ovu brojnu ekipu. Producent često potpisuje razne papire čime osigurava odgovornost za dovršavanje filma i obećava stvarateljima da će za to biti plaćeni. No, u ovom zahtjevnom producentskom radu rijetko je sam. Pomažu mu ljudi koji s njim dijele produkcijski ured – **IZVRŠNI PRODUCENT, PRIDRUŽENI PRODUCENT, ASISTENT PRODUKCIJE, VODITELJ PROJEKATA i ORGANIZATOR**.

Dobra produkcijska ekipa omogućit će nesmetan razvoj, realizaciju i postprodukciju filma. A prvenstveno će osigurati da film dobije dovoljnu financijsku potporu i partnere filma koje nazivamo koproducenti. Ekipa je stalno zatrpana poslom, osobito brdom papira. Uređuje pravnu papirologiju, papirologiju osiguranja te drugu dokumentaciju, upravlja financijama i vodi

brigu o promociji i distribuciji filma, koji u konačnici privlači **FILMSKU PUBLIKU**.



Gledatelji filma su kao stanovnici kuće koji osmisle prostor. Kao i kod članova obitelji, svaki od njih ima drugačiji karakter, pogled na svijet i stoga svojstven odnos prema filmskoj radnji. Gledanje filma može kod nekog potaknuti glasan smijeh, kod drugog puno pitanja, a treći će možda pogledati film zanesen kao da bi ekran upio u sebe. Poput filmova, gledatelji su također vrlo raznoliki.

Sada vidite koliko ljudi sudjeluje u izradi lutkarskog animiranog filma koji vi usput pogledate prije nego što operete zube i legnete spavati. Stvaratelje animiranih filmova nalazimo među ženama i muškarcima, mlađim i starijim ljudima širom svijeta. I nije ih malo! Povezuje ih jedno: strast

i ljubav prema filmskom stvaranju te dobro promatranje i istraživanje svijeta koji nas okružuje. U isto vrijeme moraju biti snalažljivi, precizni, odgovorni i puni mašte, kreativnosti i energije. Zapamtite, stvaranje animiranog filma trka je na duge staze gdje se stvaratelji svaki dan, od jutra do mraka, profesionalno igraju s lutkama. Neki od njih su od malih nogu znali da će to biti njihovo zanimanje, drugi su otkrili talent za stvaranje animiranih filmova kasnije, a treći su spojili nekoliko zanimanja u kojima razvijaju ljubav i talent. Međutim, ostaje jedna nepobitna činjenica koja se odnosi na sve kreativne junake animiranog filma koji žele postati najbolji u svom području: vježba čini majstora ako majstor čini vježbu.

→ KOYAA: Filmska promatračnica

Natuknice za razgovor i poticanje kreativnosti

Lutkovni animirani filmi *Koyaa*
Lutkarski animirani filmovi
Koyaa nude niz neobičnih avantura glavnog junaka, dok u gledatelju potiču želju da otkrije vlastiti svijet, maštovite ideje i doživljavanja.

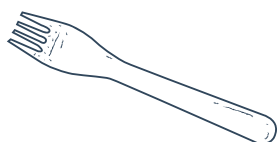
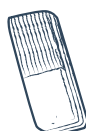
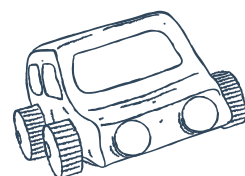
Natuknice su korisna pomagala namijenjena razgovoru i aktivnostima koje pedagozi i roditelji izvode pojedinačno ili s grupom djece nakon gledanja filmova. One potiču promatranje, promišljanje, kritičko mišljenje, maštu i kreativnost djeteta.

Vaš animirani junak *Koyaa* vas poziva da pažljivo gledate filmove! Za početak pita vas da li ste vidjeli u uvodu pojedinačnog filma koje je pismo skriveno u poštanskom sandučiću i što najavljuje?

Pitanja za najbolje promatrače

Koyaa i gospodin Gavran žive u planinskoj kućici na stjenovitoj polici.

- Koliko prstiju ima *Koyaa* na jednoj ruci?
- *Koyaa* uvijek nosi tipičnu kapu. Da li je nosi i Gavran? Usporedi obje kape.
- *Koyaa* i Gavran žive sami, ali u kući možemo pronaći mnoge druge predmete koji krase prostor. Mnogi od njih imaju oblik životinja. Jesi li ih primijetio/-la? Koji?



Kao i sve kuće, Koyiina kuća se sastoji od različitih prostora: kuhinje, kupaonice, spavaće sobe.

- Čime su opremljeni pojedini prostori?
- Da li su ti nedostajale neke stvari koje imaš kod kuće, a Koyaa ih nema?
- Što obično radimo u kuhinji, kupaonici i što u spavaćoj sobi?

Neki se Koyaa filmovi događaju izvan kuće, vani, na otvorenom. U filmskom jeziku to nazivamo eksterijerom. Eksterijer je također pažljivo uređen.

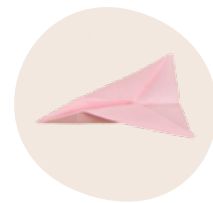
- Što sve možemo naći oko Koyiine kuće?
- Pogledaj kroz prozor i opiši sve što vidiš u svojoj okolini.
- Što sve možemo raditi vani, u dvorištu ili ispred kuće?

Svaki pojedinačni Koyaa film sadrži puno glazbe, zvukova, buke. Za promjenu, dok gledate film, zatvorite oči i slušajte.

- Je li glazba u svakom filmu jednaka?
- Na koji način glazba prati događaje u filmu?
- Svaki put kada Koyii na pamet padne nova ideja, on uzvikne "Aha!" i skoči visoko u zrak. Što ti napraviš kada dobiješ novu ideju?



Izbjegavajući papir



- Koje potrepštine je Koyaa pripremio za slikanje?
- Što je Koyii počelo stvarati probleme?
- U koje se različite oblike pretvara list papira?
- Što je Koyaa morao učiniti da bi uhvatio papir?
- Misliš li da je njegovo rješenje snalažljivo?
- Od kojeg materijala je Gavran napravio kućicu za ptice?
- Čime sve možemo crtati na papir? Što još možemo napraviti od papira?



Skakutava gumica



- Koyaa i Gavran stvaraju u miru svaki za sebe. Što rade?
- Što ti voliš raditi u slobodno vrijeme? Da li ga radije preživljavaš sam/-a ili s prijateljima?
- Kako je raspoložena gumica koja ometa Koyuu? Sjećaš li se predmeta kojeg je dotakla gumica? Kojeg?
- Da li bi gumica mogla napraviti nekakvu štetu svojim ponašanjem?
- Da li Koyaa uspijeva smiriti gumicu? Što napravi?
- Čime si Gavran pomaže u izgradnji kućice za ptice?
- Što sve se krije u tvojoj pernici?



Sklizavi sapun



- Zašto ima Koyaa umazane ruke? Da li si i ti nekad umažeš ruke? Kada?
- Što se desi Koyii tijekom pranja ruku? Je li se i tebi to već dogodilo?
- Koyaa ima mnogo stvari u kupaonici. Da li sve spadaju u kupaonicu?
- Na koji nas zimski sport podsjeća Koyaa kad klizi na sapunu, a na koji kad ga pokuša vratiti u kupaonicu?
- Kakve sportove znaš? Koje izvodimo zimi, u proljeće, ljeti i u jesen?
- Što si Koyaa priušti na kraju filma? Kako bi se ti nagradio/-la nakon uspješno riješenog problema?



Živahna kanta



- Čega se prihvatio Koyaa ovaj put? Kojom bojom boja? Koje boje ti znaš?
- Koje potrepštine za slikanje koristi Koyaa?
- Što je učinio da bi zasitio gladnu kantu i je obojio?
- Kako bi se ti primio/-la bojanja ako bi ti kanta stvarala probleme?
- Gavran u filmu više puta gundā. Što misliš da ovim izražava?
- Na samom početku filma na nebu se pojavljuje vremenska pojava. Koja? Zašto nastaje? Jesi li ga ikad vidio/-la?



Vragolasta deka



- U kojem dijelu dana se priča odvija? Je li to ujutro, tijekom dana ili navečer? Prepoznaješ li godišnje doba? Kako?
- Kako znamo da je Koyaa pospan?
- Što radi Koyaa prije spavanja? Koji su tvoji rituali prije nego što zaspiš?
- Što ima Koyaa na noćnom ormariću? Je li ugasio sva svjetla prije nego što je zaspao? Je li to dobro? Zašto ne?
- Koji predmet u filmu oživi? Da li ga se Koyaa boji? Jesi li se ikad bojao/-la? Kako si se riješio/-la straha?
- Kako Koyaa rješava situaciju?
- Zašto je Gavran toliko dugo budan? Što radi?



Vesela vilica



- Što je Koyaa odlučio raditi vani ispred kuće? Je li dobre volje? Kako to vidiš?
- Što si je pripremio za užinu? Koje obroke znamo i kad ih jedemo?
- Jesi li primijetio/-la da je Gavran također pojeo nešto za užinu? Što? Kako se hrane životinje?
- Koji predmet ovaj put uzrokuje probleme Koyii? Što on radi?
- Čime si pomaže kako bi ulovio veselu vilicu? Da li te Koyiino postupanje podsjeća na nešto?
- Gavran od ljusaka kukuruza napravi novu kućicu za ptice. Možda znaš u kojem mjesecu se događa piknik na planinskoj polici?



→ KOYAA: Filmska obrazovna radionica, Filmska stvaralaonica

Sada kada ste pogledali sve filmove, o njima razmišljali i raspravljali, mogli biste se i okušati u odgovaranju na pitanja koja dolaze u nastavku. Što ste saznali o animiranim junacima iza kulisa? Slijede kreativni zadaci uz pomoć kojih ćete na vlastitoj koži iskusiti kako bi bilo postati jednim takvim junakom!

- Tko je zamislio filmsku priču i odakle mu ideja? Možete li zamisliti kakav je njegov radni prostor i čime si sve može pomoći kod stvaranja?
- Postoje li razlike između priča za djecu i odrasle? Ako da, koje su to?
- U filmu nastupaju filmski glumci. Tko su glumci u lutkarskim animiranim filmovima? Tko ih crta i tko ih izrađuje? Od čega ih sve možemo izraditi. U odgovoru upotrijebi svoju maštu.
- Kako u filmskom jeziku nazivamo nepokretnu (statičnu) pozadinu (kuće, ceste...) u filmu? Na što treba paziti pri odabiru materijala za izradu?
- Tko izrađuje sve pokretne predmete, rekvizite (kuhinjsko posuđe, igračke, knjige)? Kakva znanja on mora imati pri izradi toga?
- Koja je uloga redatelja animiranog filma? Jesu li direktori samo muškarci ili i žene?
- Kako nazivamo strip koji kroz sličice pripovijeda tijek priče u filmu? Tko je sve uključen u njegovu izradu?
- Kako nazivamo osobu koja oživi lutku? Koje je kvalitete dobro imati za takvo zanimanje?
- Tko je prisutan u filmskom, odnosno snimateljskom studiju?

- Koja zanimanja unutar izrade animiranog filma moraju dobro poznavati razne računalne programe?
- Tko sve čini ekipu koja brine o filmskoj glazbi i zvuku?
- Što radi produkcijska ekipa?
- Tko je taj koji sudjeluje u filmu od prve do posljednje minute?

—

Ako bi stvorio/-la svoj animirani film, o čemu bi on bio? Koji bi bio naslov filma?

Na temelju svoje priče zamisli glavnog glumca/glumicu u svojem filmu. Kako bi izgledao/-la? Probaj ga/je nacrtati. Ako u tvom filmu nastupa više glumaca, nacrtaj i njih. Za svakoga pokušaj nacrtati tri crteža: kako izgleda sprijeda, sa strane i odostraga.

Nacrtaj knjigu snimanja koja će kroz sličice pripovijedati radnju u filmu koji si zamislio/-la. Ne zaboravi staviti u nju glumce, scenografiju i rekvizite.

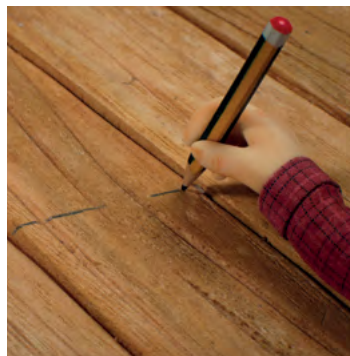
—

 Na web stranici www.koyaa.net pripremili smo materijale koje možeš upotrijebiti prilikom stvaranja.

Više informacija o stvaranju animiranih filmova Koyaa možete pronaći na web stranici projekta koyaa.net na kojoj su objavljene i fotografije prizora iz filmova te lutke i scenografija koje su korištene tijekom snimanja.

→ KOYAA – Skakutava gumica

Fotostrip iz filma



Animirani filmovi

Redatelj: Kolja Saksida

Scenaristi: Marko Bratuš, Kolja Saksida

Likovni dizajn likova: Blaž Porenta

Likovni dizajn scenografije: Gregor Nartnik

Animatori: Julia Peguet, Bartosz Kotarski

Direktor fotografije: Miloš Srdić

Montažer: Tomaž Gorkič

Avtori glazbe: Miha Šajina, Borja Močnik

Dizajner zvuka: Julij Zornik

DI kolorist: Teo Rižnar

Sinkronizatori: Frano Mašković, Žiga Saksida

Scenografi: Mateja Rojc, Simon Hudolin –

Salči, Leon Vidmar, Marko Turkuš

Koproducenti: Tanja Prinčič, Teo Rižnar

Producent: Kolja Saksida

Pedagoška gradiva

Autorica teksta: Sara Živkovič

Autor slogana: Milan Dekleva

Strokovni pregled: Barbara Kelbl,
Martina Peštaj, Petra Slatinšek

Prevoditeljica: Duška Mikerević

Grafički dizajn: Pikto

Urednik: Kolja Saksida

Produkcija: ZVVIKS

Koprodukcija: Radiotelevizija Slovenija,
NuFrame

Uz potporu: Slovenski filmski center, javna
agencija RS, Filmski studio Viba film Ljubljana,
Ministrstvo za kulturo RS, Evropska Unija iz
Evropskega socialnega sklada, Zavod RS za
zaposlovanje, Ministrstvo za javno upravo RS

Zavod ZVVIKS

Celovška cesta 43
Ljubljana, Slovenija

info@zvviks.net

www.zvviks.net

www.koyaa.net

ZVVIKS



Zavod Republike Slovenije
za zaposlovanje

YAA!